

写测评的时候，脑袋要清醒，自己要写什么，不需要写什么，不要为了完成任务而写测试文章，你们所做的作品都是要给别人看的。写测试报告的时候，要包括（但是不要完全安这个格式，我只是给大家提醒，游戏与游戏不同，自己安排）

1. 游戏配置介绍
2. 测试机器配置介绍
3. 游戏官方概述（以及其他相关信息）
4. 游戏背景、职业介绍、装备介绍、相关图片、等等（综述）[这里多用在游戏介绍文章]

测试要从

1. 游戏画面
2. 游戏音乐
3. 角色设定
4. 装备种类
5. 游戏系统
6. 上手程度
7. 可玩性

等等多方面 或几方面进行评价 评价的时候可以打分 也可以 给 星星 ★☆ 等等各种手段。

后加上这游戏的特色介绍 以及体验测试过后的个人感受，写出真实感觉。

最后写出总结，以及游戏好坏，值得期待，拭目以待 等等相关文字。

另外网站的连接 可以点击的地方运用 UBB 语句 [IMG][IMG] 等等 论坛都是可以实现的，灵活运用。

在写心情故事的时候，注意版面修饰，要让人觉得想看。

写个人心得 以及 新手攻略的时候，要主语语言的应用与组织，可以全白话（通俗好懂）也可以官方一点（组织好语言）。文章版面不要过于花哨，保持文章的基本颜色，突出重点部分 即可。

格式要遵守，不过可以在其中 加上自己的东西，自己认为成立，并且比较吸引人的东西，有写文章不需要写的很长篇大论，新手攻略，心得，冲级指导 等等 写出必要的东西就可以，灵活运用。

最后，也是最重要的：

最最重要的也就是 一定要配上图片，图片不在乎多，一定要配上，（有的实习队员发不出来图片，也没有关系，你们只管使用论坛的上传功能上传图片，然后由管理员负责帮助发出来。如果有相关视频，与 FLASH 等文件要发表的时候做法也同上）[同时还要注意版面修饰，文字的颜色，大小等等，重要部分的颜色突出 等等 都要做好版面排版工作，从此以后做不好的 全部返工从做

评测注重的是对游戏的整体评价，专业性的评价还包括对游戏的前景预测以及收费后的情况预测，不过作为先遣不用写的这么深刻。主要是现阶段对游戏的内容评价。

内容评价分为以下内容：

### 1. 游戏的硬件评价

可以针对游戏官方的配置和目前国内的整体硬件评价游戏的可玩性，举个例子，《魔兽世界》因其不高的机器配置和《无尽的任务2》比起来，同类型游戏配置就可以做出评论，大家也显而易见这两款游戏现在的情况是什么样子的。

### 2. 游戏的感观评价

所谓的感观评价则是对游戏的画面，操作，声音等等做出的评价，一个好的游戏不仅有一个漂亮的游戏界面，在游戏的同时让人感觉操作顺手简便，而且能从游戏的音乐中感受到游戏的独特魅力。一个好的评测如果能对游戏的这些方面做出中肯而正确的评价，可以为游戏赢得更多的玩家。

### 3. 游戏的系统评价

这个评价涉及很广泛，每个游戏除了一般游戏所持有的一般系统外，还有各自的特立独行的系统。正是这些系统，吸引着玩家去体验。举个例子，《完美世界》的飞行系统和时装系统是网游界的首创系统，如果当时《完美世界》新开测，可以针对这些新的系统进行详细的说明和评价，这样可以让玩家对这个游戏有更好的了解。我的建议：在写系统评价的同时对其的特殊系统要进行详细的评论，这才是系统评价所要写的真正内容。

一般的系统有工会系统，聊天系统，交易系统等等等等。现在的网游多数都是大同小异的，这些系统可以简单写，但是特殊的系统要写详细。

### 4. 游戏的内容评价

所谓的内容就是对游戏的任务进行评价了。目前大部分的游戏都是练级制的，任务则成了练级以外的一个重要的游戏内容了。大家一定要给出一个正确的任务评价，要从任务的数量和任务的合理性等等做出自己的评价，不可夸大。

对于休闲游戏一类，可以省略写任务的步骤，可以转向游戏的其他内容评价。休闲游戏重在游戏操作的说明，只要写明游戏的操作方法，就是一个正确的评价。

评测的一些要点基本上就是这么多了……在写评测之中，切忌不可吹牛皮，夸这个游戏有多么多么的好，多么多么的棒，如果真要这么吹，就失去了评测的意义。一般的网游在封测和内测的时候并不是完美的，或多或少都有一点缺点。《魔兽世界》已经算是比较完美的游戏了，但是他毕竟不是完美的，层出不穷的补丁和新的游戏内容正是暴雪对游戏追求完美的体现。在评测的同时好的要说，坏的也要批评。对于游戏中不合情理的设置可以大胆的在评测中说出来，这也帮助开发商和代理商从评测中发现问题，从而改善问题解决问题，帮助玩家能够从玩家中获得更多的乐趣